

≡≡≡ The Movie ≡≡≡

INSTRUCTIONS

Masters of the Universe – The Movie brings to life the deadly, eternal conflict between good and evil, the prize being the Cosmic key to time travel and with it the title MASTERS OF THE UNIVERSE.

Slipping through a Vortex in time the key has fallen into the hands of an unsuspecting American College student. Little does he realise the awesome power he holds. Thinking it to be a musical instrument he fails to realise that every note he plays attracts the ruthless SKELETOR and his devilish army led by the frighteningly powerful EVIL-LYN. With the key in their possession who can stop them escaping downtown America and returning to create chaos in Eternia?

Only you can save Earth from this evil domination as HE-MAN meets Skeletor in the battle for Eternia, the final chapter that will seal the fate of mankind forever.

HOW TO PLAY

Having made your escape from Castle Greyskulle you have arrived in modern day America. You must use all your skill and strength to discover the chords to activate the Cosmic Key and so return you to your destiny at Greyskulle.

The main object of the game is for you to collect 8 chords. Some are to be found in the streets, others you will only find when you have defeated members of Skeletor's forces.

You have two companions, TEELA and GWILDOR, who will from time to time give you help and information. Your main enemies are BLADE and KARG, who must be fought hand to hand. Skeletor's troopers will attack you both in the streets and when you use your flying disk.

SKELETOR himself must be fought to the death, in order for you to become MASTER OF THE UNIVERSE.

IN THE STREETS: You must fight the troopers, battling your way through the city to locations where with skill and judgement you will find cosmic chords. The joystick controls your direction : press **FIRE** to shoot.

THE SCRAPYARD: Here you must fight two of SKELETOR'S most evil minions hand to hand, to the death, in order to receive a chord.

Joystick controls are:

UP – Punch

DOWN – Dodge

LEFT – Walk Back

RIGHT – Walk Forward

FIRE & RIGHT – To Kick

You will push automatically if you and your opponent get too close.

CHARLIE'S SHOOTOUT: You are held up in Charlie's Electronic Store, where you must hold off SKELETOR'S troopers who are protecting a key. The joystick controls the cross-hair. Press **FIRE** to shoot your enemies before they shoot you!

DISK BATTLE: Having made your way to the rooftops to aid your friends you find a flying disk. Riding atop of your disk you engage the enemy in a mid-air lazer battle.

THE FINAL CONFRONTATION: Having landed your disk and collected the eight chords you face SKELETOR in an awesome show of power and skill. Balanced precariously on the throne dias you must force SKELETOR into the abyss.

Only by successfully conquering SKELETOR will you free the Sorceress and return peace to Eternia.

Can you meet SKELETOR'S challenge?

CONTROLS

CBM 64/128 Joystick in Port 2.

CTRL – Music on/off

← Pause

RUN/STOP – while in Pause mode to Quit game.

Spectrum/Amstrad/MSX

KEYBOARD

Z – Left

X – Right

O – Up

K – Down

0 or **SPACE** – Fire

H – Pause

Q – Quit

0 – To start game

Compatible with Kempston/Cursor/Interface 2/+2 joystick.

Atari ST Joystick in Port 1

ESC – Quit

TAB – Music on/off

SHIFT – Pause

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD""8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

Spectrum 48K

Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

Spectrum 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

Amstrad

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert the disk into the drive, label side up. Type **!CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

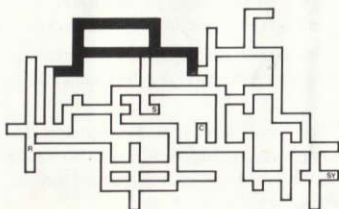
Atari ST

Insert Disk 1. Turn computer on. Follow on-screen instructions.

MSX

Insert cassette into cassette recorder. Type **BLOAD"CAS:",R** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

HE MAN STREET MAP



- S** – Start
- – Cemetery
- SY** – Scrap Yard
- C** – Charlie's
Electrical
Store
- R** – Rooftops

Masters of the Universe and associated characters are trademarks owned by and used under license from Mattel Inc.

© Mattel Inc. 1986. All rights reserved.

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423.

LES MAITRES DE L'UNIVERS

Le Film

INSTRUCTIONS

"MAITRES DE L'UNIVERS". – Le Film incarne l'éternel combat sanglant entre le bien et le mal, la récompense étant la Clé Cosmique pour voyager dans le temps et aussi le titre de "MAITRES DE L'UNIVERS".

En glissant à travers un Vortex dans le temps, la clé est tombée aux mains d'un étudiant américain qui ne se doute pas du pouvoir terrifiant qu'il détient. Croyant la clé être un instrument de musique, il ne se rend pas compte que chaque note qu'il joue attire l'impitoyable SKELETOR et son armée diabolique, avec à sa tête, le tout-puissant EVIL-LYN. Si la clé tombait entre leurs mains, qui pourrait les empêcher de s'échapper de la ville d'Amérique et de retourner à ETERNIA pour créer la panique?

Vous seul pouvez sauver la Terre de la domination infernale: HEMAN affronte SKELETOR dans la bataille pour ETERNIA, l'ultime épisode qui décidera à jamais du sort de l'humanité.

LE JEU

Après vous être échappé du Château Greyskulle, vous êtes maintenant dans l'Amérique moderne. Vous devez mettre en oeuvre tout votre savoir-faire et votre force pour découvrir les accords en vue d'activer la Clé Cosmique et retourner ainsi à votre destin à Greyskulle. L'objectif principal dans le jeu est de ramasser 8 accords. Quelques-uns seront dans les rues. Vous ne trouverez les autres que lorsque vous aurez vaincu les membres de l'armée de SKELETOR.

Deux compagnons, TEELA et GWILDOR, vous aideront et vous fourniront des informations de temps en temps. Vos principaux ennemis, BLADE et KARG, devront être affrontés au corps à corps. Les soldats de SKELETOR vous attaqueront dans les rues et quand vous utilisez votre disque volant.

SKELETOR lui-même doit être combattu jusqu'à la mort sit vous voulez devenir le MAITRE DE L'UNIVERS.

DANS LES RUES: Vous devez affronter les soldats, vous frayant un chemin à travers la ville pour atteindre les endroits où, avec de l'habileté et du discernement, vous trouverez les accords cosmiques. Le manche à balai contrôle votre direction. Appuyez sur **FEU** pour tirer.

LE CHANTIER DE FERRAILLE: Ici, vous devez vous battre à mort et au corps à corps avec deux des plus méchants serviteurs de SKELETOR pour avoir un accord.

Les commandes de manche à balai sont:—

HAUT — Coup de poing

BAS — Esquive

GAUCHE — Marche arrière

DROITE — Marche avant

FEU et **DROITE** — Coup de pied

Vous pousserez automatiquement si vous et votre adversaire êtes trop prêts l'un de l'autre.

LA FUSILLADE CHEZ CHARLIE: Vous êtes bloqué dans le Magasin de l'Electronique de Charlie où vous devez affronter les soldats de SKELETOR qui protègent une clé. Le manche à balai contrôle la ligne de démarcation. Appuyez sur **FEU** pour abattre vos ennemis avant qu'ils ne vous abattent!

LA BATAILLE DU DISQUE: Ayant réussi à atteindre les toits pour aider vos amis, vous trouvez un disque volant. Vous montez sur le disque et affrontez l'ennemi dans une bataille au laser en plein air.

LA CONFRONTATION FINALE: Ayant fait atterrir votre disque et ayant ramassé vos huit accords, vous affrontez alors SKELETOR dans un terrible combat de force et d'habileté. En vous tenant en équilibre de manière précaire sur l'estrade du trône, vous devez essayer de faire tomber SKELETOR dans l'abîme.

Vous ne libérerez la Sorcière et ne restaurerez la paix à ETERNIA qu'en venant à bout de SKELETOR

Pouvez-vous relever le défi de SKELETOR?

LES COMMANDES

CBM 64/128 Manche à balai sur entrée 2.

CTRL — Musique en/hors fonction

← Pause

RUN/STOP — lorsqu'en mode Pause pour abandonner le jeu.

Spectrum/Amstrad/MSX

MANCHE A BALAI

Z — Gauche

X — Droite

O — Haut

K — Bas

0 ou **ESPACEMENT** — Feu

H — Pause

Q — Abandon

0 — Pour commencer le jeu

Compatible avec Kempston/Curseur/Interface 2/+2 manche à balai.

Atari ST Manche à balai sur entrée 1

ESC — Abandon

TAB — Musique en/hors fonction

SHIFT — Pause

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette. Tapez **LOAD""",8,1** et frappez **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 48K

Tapez **LOAD""** et frappez **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 128K/+2

Utiliser le chargeur comme d'habitude.

Amstrad

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez **!CPM** et frappez **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

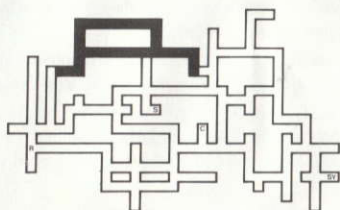
Atari ST

Insérez Disque 1. Allumez l'ordinateur. Suivez les instructions à l'écran.

MSX

Introduire la cassette dans le magnétophone. Taper **BLOAD"CAS:"**, **R** et frapper **ENTER**. Enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

HE MAN STREET MAP



- S** – Start
- – Cemetery
- SY** – Scrap Yard
- C** – Charlie's
Electrical
Store
- R** – Rooftops

Les Maîtres de l'Univers et tous les personnages associés sont marques déposées qui appartiennent à et sont utilisés sous licence de Mattel Inc.

© Mattel Inc. 1986. Tous droits réservés.

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423.